

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai sarana komunikasi. Hal tersebut terjadi karena sebagai makhluk sosial, manusia selalu berkomunikasi dengan orang lain sebagai wujud interaksi. Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai sarana komunikasi.

Dalam lingkungan pendidikan, bahasa merupakan pengantar pendidikan. Bahasa memiliki empat aspek kemampuan yang mencakup menyimak, berbicara, membaca dan menulis harus dikembangkan (Resmini & Juanda, 2007:2). Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya (Tarigan, 2008:1). Keterampilan ini bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun walaupun pada dasarnya secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan yang intensif.

Peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 BAB IV pasal 19 (Sanjaya, 2008:172) menyatakan bahwa:

proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut terampil berbicara dalam proses pembelajaran. Karena siswa harus mampu mengutarakan gagasan, menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Ketika melaksanakan diskusi, siswa dituntut terampil mengemukakan pendapat, mempertahankan pendapat, menyanggah

pendapat siswa lain, atau mempengaruhi siswa lain agar mengikuti alur pemikirannya. Oleh sebab itu, pembelajaran berbicara bagi siswa khususnya siswa SD sangatlah penting agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Pembelajaran berbicara di SD kelas rendah, khususnya di kelas II mempunyai standar kompetensi pada semester II adalah mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita. Dari standar kompetensi tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah khususnya kelas II adalah agar siswa dapat mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita. Untuk itu diperlukan suatu cara yang dapat membantu siswa mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pengalaman dan fakta di SDN Mekarsari 01 khususnya di kelas II ditemukan permasalahan pembelajaran berbicara, yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) siswa merasa malu apabila disuruh berbicara di depan kelas
- (2) Siswa seringkali diam apabila guru mengajukan pertanyaan, begitu pula pada saat guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.
- (3) Siswa kurang bisa merangkai kata atau kalimat sendiri dalam bentuk lisan

Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara ini dapat dilihat pada jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Adapun jumlah siswa secara rinci yang sudah melampaui atau belum adalah sebagai berikut:

1. Jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM adalah 25 orang, yang berarti 70% dari jumlah siswa seluruhnya.
2. Jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq KKM adalah 11 orang, yang berarti 30% dari jumlah siswa seluruhnya.

Setelah berdiskusi dengan teman sejawat yang bernama Ibu Kesi Iswanti, masalah-masalah tersebut di atas disebabkan oleh:

1. Guru kurang memotivasi siswa untuk berani berbicara.

2. Guru belum menemukan cara yang dapat menarik siswa untuk berani berbicara.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal.

Berangkat dari permasalahan kurangnya kemampuan berbicara tersebut, maka perlu untuk dilakukan perbaikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicaranya. Untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran berbicara di kelas rendah, guru harus dapat memilih metode atau teknik pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk mengeluarkan suara dan melatih keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara di kelas rendah adalah teknik permainan. Teknik permainan sangat menarik dan sesuai untuk siswa kelas rendah karena usia siswa kelas rendah masih tergolong pada tahap senang bermain.

Teknik permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran berbicara adalah teknik permainan tebak benda. Teknik ini dianggap sesuai karena dapat menarik minat siswa untuk belajar berbicara. Dalam teknik ini guru harus kreatif dan pandai memilih bahan-bahan ajar agar pembelajaran tidak membosankan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru harus mempersiapkan benda-benda yang dapat dijadikan bahan-bahan untuk mengajar. Ketika proses belajar mengajar, guru bertanya kepada siswa apa nama benda yang ditunjuk, sedangkan siswa menjawab atau menebak nama bendanya. Dengan menerapkan teknik permainan tebak benda ini, diharapkan siswa dapat lebih berani dan terampil dalam berbicara.

Untuk mengkaji lebih jauh mengenai proses pembelajaran berbicara dengan menggunakan teknik permainan tebak benda, maka peneliti memilih judul skripsi sebagai berikut: *“Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah dengan Menggunakan Teknik Permainan Tebak Benda (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas II SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi)”*.

B. Rumusan Masalah

Fitria Sri Rahayu, 2013

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK BENDA
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan teknik permainan tebak benda dalam pembelajaran berbicara dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II di SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi?”

Untuk membatasi luasnya permasalahan dan memudahkan proses penelitian selanjutnya, maka ditentukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran berbicara siswa kelas II SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi dengan menggunakan teknik permainan tebak benda?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi setelah menggunakan teknik permainan tebak benda?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan teknik tebak benda dalam pembelajaran berbicara di Kelas II SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.

Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh penulis adalah ingin mengetahui:

1. Gambaran proses pembelajaran berbicara siswa kelas II SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi dengan menggunakan teknik permainan tebak benda.
2. Kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Mekarsari 01 Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi setelah menggunakan teknik permainan tebak benda.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan keterampilan berbicara.
- b. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan keterampilan berbicara di sekolah khususnya di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan teknik permainan tebak benda dalam pembelajaran keterampilan berbicara memungkinkan siswa termotivasi aktif dan senang dalam proses pembelajaran berbicara sehingga keterampilan berbicara meningkat.

b. Bagi Guru

Penggunaan teknik permainan tebak benda dalam pembelajaran keterampilan berbicara untuk meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung kepada guru-guru yang terlibat dalam proses pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi guru lain dalam menggunakan teknik permainan tebak benda sehingga keterampilan berbicara siswa meningkat yang pada akhirnya mencapai hasil secara maksimal.

E. Definisi Operasional

1. Kemampuan Berbicara

Menurut KBBI (1988:1035), kemampuan berarti kesanggupan; kecakapan; kekuatan. Sedangkan berbicara menurut Tarigan (Solchan, dkk., 2008:11.9) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata-

Fitria Sri Rahayu, 2013

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK BENDA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Kemudian Ellis (Resmini & Juanda, 2007:50) menjelaskan bahwa berbicara merupakan proses berbahasa lisan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, merefleksikan pengalaman, dan berbagi informasi.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kecakapan siswa mengucapkan bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan ide, perasaan, pengalaman dan informasi yang didapat.

2. Teknik Permainan Tebak Benda

Menurut Solchan, dkk. (2008:3.16), “teknik adalah upaya guru, usaha-usaha guru, atau cara-cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas pada saat itu”.

Sedangkan permainan adalah suatu bentuk rekreasi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya (Sunarti dan Subana, Tt:208).

Jadi yang dimaksud dengan teknik permainan tebak benda dalam penelitian ini adalah teknik permainan berbentuk kuis atau tebakan dengan menggunakan media benda.

F. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena peneliti ingin memperbaiki kemampuan siswa dalam berbicara dengan menggunakan teknik permainan tebak benda.

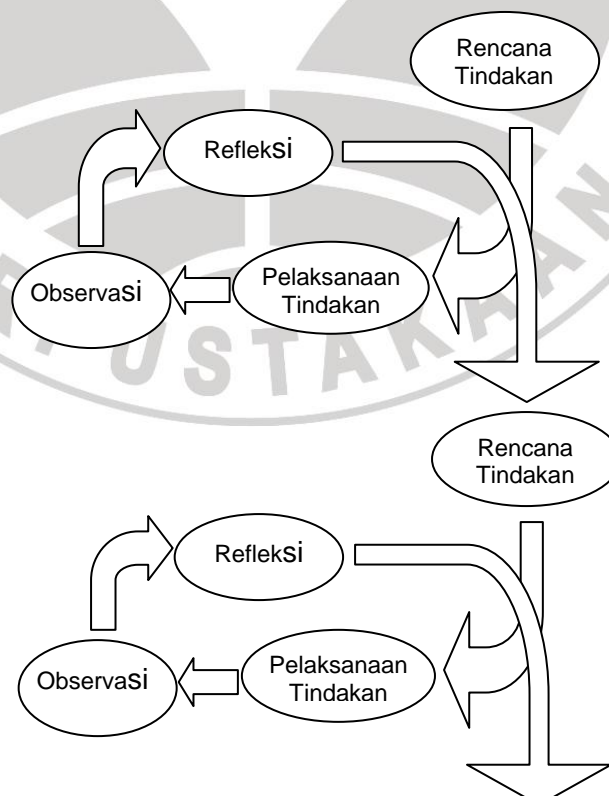
Menurut Kemmis dan Carr (Kasbolah, 1998/1999:13), “Penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk

memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaan ini, serta situasi dimana pekerjaan ini dilakukan”.

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan model siklus. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Kasbolah (1998/1999:16) bahwa “Penelitian tindakan kelas dengan model siklus terdiri dari empat komponen yaitu: rencana, tindakan, observasi, dan refleksi”.

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas berdasarkan Kemmis dalam Kasbolah (1998/1999:70) adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1
Prosedur Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis



Fitria Sri Rahayu, 2013

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN TEBAK BENDA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(diadaptasi dari Supardi dan Suhardjono, 2011:85)

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini secara lengkap adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan, yang berisi (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) definisi operasional, (f) metode penelitian, dan (g) sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian pustaka, yang berisi (a) pembelajaran berbicara di kelas rendah, (b) pengertian teknik permainan tebak benda, (c) penerapan teknik permainan tebak benda dalam pembelajaran berbicara di kelas rendah, dan (d) penelitian yang relevan.

Bab III berupa metode penelitian, yang berisi: (a) jenis penelitian, (b) desain penelitian, (c) prosedur penelitian, (d) lokasi dan subjek penelitian, (e) instrumen penelitian, (f) teknik pengumpulan data, (g) teknik pengolahan data, dan (h) indikator keberhasilan siklus.

Bab IV merupakan paparan dari hasil penelitian pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab V berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasannya yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di bab I, serta berisi rekomendasi.